ウィザードリ

プレイヤー用

種族表

	体力	知恵	信仰心	生命力	敏捷度	幸運度	上昇ボーナス
人間	8	8	5	8	8	9	信仰心以外＋５％
エルフ	7	10	10	6	9	6	知恵、信仰心＋５％
ドワーフ	10	7	10	10	5	6	体力、信仰心＋５％
ノーム	7	7	10	8	10	7	信仰心、敏捷度＋５％
ホビット	5	7	7	6	10	15	敏捷度、幸運度＋５％

上記に、男は生命力＋１、女は敏捷度＋１する。
さらに、１Ｄ６＋５（１はふりなおし）をふりわける。
性格：性格には善良(Ｇ)、中立(Ｎ)、邪悪(Ｅ)の３種類がある。性格は職業、装備などに影響する。
所持金：作成されたキャラクターは２Ｄ100＋100gpを持っている。

特性値表

	7以下	12以下	15以上	17	18
体力	命中−5% ダメージ−1	命中+5% ダメージ+1	命中+10% ダメージ+2	命中+15% ダメージ+3	命中+20% ダメージ+4
知恵		呪文数+1 習得+5%	呪文数＋2 習得+10%	呪文数＋2 習得+15%	呪文数＋2 習得+20%
信仰心		呪文数+1 習得+5%	呪文数＋2 習得+10%	呪文数＋2 習得+15%	呪文数＋2 習得+20%
生命力		ＨＰ+1	ＨＰ+2	ＨＰ+3	ＨＰ+3
敏捷度	射撃−5%	射撃+5%	射撃+10%	射撃+15%	射撃+20%

職業表

	体	知	信	生	敏	幸	性格	レベル	HP	特性値上昇ボーナス
戦士	11								１Ｄ６＋６	体力+10%、生命力＋５％
魔術師		11							１Ｄ３＋２	知恵+10%
僧侶			11				Ｇ、Ｅ		１Ｄ６＋４	信仰心+10%
盗賊					11		Ｎ、Ｅ		１Ｄ４＋４	敏捷度+10%、幸運度＋５％
侍	14	11		10			Ｇ、Ｎ	7	２Ｄ６＋４	体力+10%、知恵・生命力+5%
君主	14		12	10			Ｇ	7	２Ｄ６＋４	体力+10%、信仰・生命力+5%
司教		12	12				Ｇ、Ｅ	5	１Ｄ３＋３	知恵・信仰心＋５％
忍者					15	15	Ｅ	7	１Ｄ４＋４	敏捷度・幸運度+10%

キャラクターの

1. キャラクタ
2. 種族を決め
3. 性別を決め
4. 性格を決め
5. 特性値を決
6. 職業を決め
7. ＨＰを決め
8. 所持金を決
9. アイテムを

レベルと能力

■特性値の変化：上
Ｄ100で出た目が
出た目が91以上だ
■ＨＰの増加：新た
した結果が、以前
加えたものが新た
■攻撃力の増加：攻撃

レベル	1・2
攻撃回数	1回
ダメージ修正	なし

■司教は５レベル、
■忍者は、武器や防具
ベルとともに良くな

レベル	1
AC	8

ボルタック販売

射撃用武器（†:両
M:魔

武器名
†スリング
†スモール・ボウ
†ラージ・ボウ
†クロスボウ
†ジャイアント・ボウ
†アーバレスト
スローイング・ダガー
ジャベリン
スローイング・アックス

リィRPG
用チャート1。

作成

ーの名前を決める。
る。
る。
る。
める。
る。
る。
める。
購入する。

経験点数

レベル	戦士	魔術師	僧侶	盗賊	侍	君主	忍者	司教
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1,000	1,100	1,050	900	2,100	2,200	1,800	2,000
3	2,000	2,200	2,100	1,800	4,200	4,400	3,600	4,000
4	4,000	4,400	4,200	3,600	8,400	8,800	7,200	8,000
5	8,000	8,800	8,400	7,200	16,800	17,600	14,400	16,000
6	16,000	17,600	16,800	14,400	33,600	35,200	28,800	32,000
7	32,000	35,200	33,600	28,800	67,200	70,400	57,600	64,000
8	64,000	70,400	67,200	57,600	134,400	140,800	115,200	128,000
9	128,000	140,800	134,400	115,200	268,800	281,600	230,400	256,000
10	256,000	281,600	268,800	230,400	460,000	480,000	430,000	450,000
11	450,000	480,000	460,000	430,000	660,000	680,000	630,000	650,000
12	650,000	680,000	660,000	630,000	860,000	880,000	830,000	850,000
13＋	＋200,000	＋200,000	＋200,000	＋200,000	＋200,000	＋200,000	＋200,000	＋200,000

昇率＝(20－特性値)×5＋特性値上昇ボーナス
上昇率以下だったなら、その特性値に1を加えることができる。
ったら、特性値から1を引く。
なレベルにしたがって、必要な数のサイコロをふる。ふりなお
のHPと同じかそれ以下であった場合には、以前のHPに1を
なHPとなる。
力が増える職業は、戦士、侍、君主、忍者。

3•4	5•6	7	8………………	13…………	20
2回	3回	3回	3回	3回	3回
なし	なし	＋1	＋2	＋7	＋14

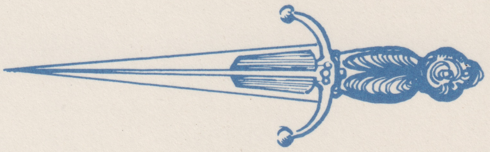
主は7レベルになるとディスペルができるようになる。
、その他のアイテムをまったく持っていない場合にのみ、ACがレ
る。

2	3	4	5	6	7	8	………13	………20
7	6	5	4	3	2	1	－4	－11

リスト

手用武器、F:戦士、S:侍、L:君主、N:忍者、T:盗賊、P:僧侶、
術師、B:司教)

ダメージ	射程	価格(gp)	重量(kg)	装備可能職業
1D4	30m	30	1	FSLNT
1D6＋1	50m	50	2	FSLNT
1D8＋1	100m	100	3	FSLNT
3D6	120m	1,000	5	FSLNT
3D8	200m	5,000	4	FSLNT
3D10	150m	10,000	7	FSLNT
1D3	20m	10	0.5	FSLNTM
1D10	20m	30	2	FSLNT
1D6	20m	20	2	FSLNT



ボルタック販売リスト

攻撃用武器 (†:両手用武器、F:戦士、S:侍、L:君主、N:忍者、T:盗賊、P:僧侶、M:魔術師、B:司教)

武器名	ダメージ	価格(gp)	重量(kg)	装備可能職業
ダガー	1D3	5	0.5	FSLNTM
スタッフ	1D4	10	1	PBM
メイス	1D6	20	4	FSLNPB
フレイル	1D6＋1	150	10	FSLNP
モーニングスター	1D4＋2	80	5	FSLNPB
ショート・ソード	1D6	15	1	FSLNT
ロング・ソード	1D8	25	3	FSLN
†グレート・ソード	2D8	200	7	FSLN
ハンド・アックス	1D4＋1	10	2	FSLNT
バトル・アックス	1D6＋2	140	5	FSLN
†グレート・アックス	3D6	200	12	FSLN
ショート・スピア	1D6	10	2	FSLNT
ロング・スピア	1D8	25	4	FSLN
†ウォーハンマー	2D6	130	8	FSLNP
シックル(サイズ)	1D6	40	3	FSLNT